

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第5750299号
(P5750299)

(45) 発行日 平成27年7月15日(2015.7.15)

(24) 登録日 平成27年5月22日(2015.5.22)

(51) Int.Cl.

F 1

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

請求項の数 2 (全 31 頁)

(21) 出願番号 特願2011-98343 (P2011-98343)
 (22) 出願日 平成23年4月26日(2011.4.26)
 (65) 公開番号 特開2012-228362 (P2012-228362A)
 (43) 公開日 平成24年11月22日(2012.11.22)
 審査請求日 平成26年4月17日(2014.4.17)

(73) 特許権者 000161806
 京楽産業、株式会社
 愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
 (74) 代理人 100085660
 弁理士 鈴木 均
 (72) 発明者 服部 孝志
 愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
 京楽産業、株式会社
 内
 審査官 上田 正樹

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技盤上に移動可能に設けられ、所定の演出を行う複数の可動演出役物と、
 前記複数の可動演出役物の制御を行う演出制御手段と、
 遊技者が操作可能な操作手段と、
 前記操作手段の操作に基づいて、所定のタイミングで作動させる特定可動演出役物を前記複数の可動演出役物の中から選択して設定可能な可動演出役物設定手段と、を備え、
前記演出制御手段は、前記所定のタイミングにおいて前記特定可動演出役物を作動させる制御を行うことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

遊技球が入球可能な始動口と、
 前記始動口への遊技球の入球を契機に遊技者に有利な遊技状態とするか否かを判断するための乱数を抽選により取得する乱数取得手段と、
 前記乱数取得手段により取得された乱数に基づいて特別図柄の変動表示を行う特別図柄表示手段と、
 前記乱数取得手段により取得された乱数に基づいて大当たりに当選したか否かの判定を行う大当たり判定手段と、を備え、
 前記演出制御手段は、前記大当たり判定手段において大当たりと判定され、前記特別図柄表示手段の特別図柄が大当たり図柄で停止する際に、前記特定可動演出役物を作動させる制御を行うことを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

10

20

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機に係り、特に複数の可動演出役物を備えたパチンコ遊技機に好適なものである。

【背景技術】

【0002】

近年のパチンコ遊技機は、遊技者に対して興趣性の高い演出を提供するために、所謂ギミックと呼ばれる可動演出役物を備えたものが知られている。

例えば、特許文献1には、可動演出役物の動作に同期させて画像表示部への画像表示を行うなど、複数の演出を組み合わせた演出を行うことができるパチンコ遊技機が開示されている。

10

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2008-043659号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

ところで、上記したような可動演出役物を複数備えたパチンコ遊技機では、特定の可動演出役物の作動回数が他の可動演出役物より多くなり、特定の可動演出役物だけが劣化してしまうおそれがあった。

20

本発明は、上記したような点を鑑みてなされたものであり、遊技者の可動演出役物に対する興趣を高めつつ、特定の可動演出役物の作動負担を軽減することができるパチンコ遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0005】

本発明は、上述の課題を解決するためになされたものであり、以下の形態により実現することが可能である。

即ち、第1の形態の遊技機は、遊技盤上に移動可能に設けられ、所定の演出を行う複数の可動演出役物と、前記複数の可動演出役物の制御を行う演出制御手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、前記操作手段の操作に基づいて、所定のタイミングで作動させる特定可動演出役物を前記複数の可動演出役物の中から選択して設定可能な可動演出役物設定手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記所定のタイミングにおいて前記特定可動演出役物を作動させる制御を行うことを特徴とする。

30

【0006】

第2の形態の遊技機は、遊技球が入球可能な始動口と、前記始動口への遊技球の入球を契機に遊技者に有利な遊技状態とするか否かを判断するための乱数を抽選により取得する乱数取得手段と、前記乱数取得手段により取得された乱数に基づいて特別図柄の変動表示を行う特別図柄表示手段と、前記乱数取得手段により取得された乱数に基づいて大当たり

40

に当選したか否かの判定を行う大当たり判定手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記大当たり判定手段において大当たりと判定され、前記特別図柄表示手段の特別図柄が大当たり図柄で停止する際に、前記特定可動演出役物を作動させる制御を行うことを特徴とする。

【発明の効果】

【0008】

本発明によれば、遊技者の特定可動演出役物に対する興趣を高めつつ、特定可動演出役物の作動負担を軽減することができる。

【図面の簡単な説明】

【0009】

50

【図 1】本発明の実施形態に係るパチンコ遊技機の全体正面図である。

【図 2】本実施形態に係るパチンコ遊技機の遊技盤の一例を示した正面図である。

【図 3】第 1 の可動演出役物の構成を示した図である。

【図 4】第 2 の可動演出役物の構成を示した図である。

【図 5】第 2 の可動演出役物の構成を示した図である。

【図 6】本実施形態に係るパチンコ遊技機の操作部の構成を示した図である。

【図 7】本実施形態のパチンコ遊技機の遊技制御を行う遊技制御装置の構成を示したブロック図である。

【図 8】各種乱数が取得される乱数の説明図であり、(a) は大当たり乱数、(b) は大当たり図柄乱数、(c) はリーチ乱数、(d) は当たり乱数の一例をそれぞれ示した図である。

10

【図 9】遊技制御基板の CPU が実行するタイマ割込処理の一例を示したフローチャートである。

【図 10】遊技制御基板の CPU が実行する始動口 SW 処理の一例を示したフローチャートである。

【図 11】遊技制御基板の CPU が実行するゲート SW 処理の一例を示したフローチャートである。

【図 12】遊技制御基板の CPU が実行する特別図柄処理の一例を示したフローチャートである。

【図 13】遊技制御基板の CPU が実行する大当たり判定処理の一例を示したフローチャートである。

20

【図 14】遊技制御基板の CPU が実行する変動パターン選択処理の一例を示したフローチャートである。

【図 15】遊技制御基板の CPU が実行する停止中処理の一例を示したフローチャートである。

【図 16】遊技制御基板の CPU が実行する客待ち設定処理の一例を示したフローチャートである。

【図 17】遊技制御基板の CPU が実行する普通図柄処理の一例を示したフローチャートである。

【図 18】遊技制御基板の CPU が実行する大入賞口処理の一例を示したフローチャートである。

30

【図 19】大入賞装置のラウンド数 / 開放パターンの設定例を示した図である。

【図 20】遊技制御基板の CPU が実行する遊技状態設定処理の一例を示したフローチャートである。

【図 21】遊技制御基板の CPU が実行する電チュー処理の一例を示したフローチャートである。

【図 22】本実施形態のパチンコ遊技機の大当たり当選時における可動演出役物を用いたリーチ演出の一例を示した図である。

【図 23】本実施形態のパチンコ遊技機 200 における「決め役物」の設定方法の一例を示した図である。

40

【図 24】本実施形態のパチンコ遊技機において、「決め役物」の設定変更後の可動演出役物を用いたリーチ演出の一例を示した図である。

【図 25】演出制御基板の CPU が実行するタイマ割込処理の一例を示したフローチャートである。

【図 26】演出制御基板の CPU が実行するコマンド受信処理の一例を示したフローチャートである。

【図 27】演出制御基板の CPU が実行する演出選択処理の一例を示したフローチャートである。

【図 28】演出制御基板の CPU が実行する変動演出終了中処理の一例を示したフローチャートである。

50

【図 29】演出制御基板の CPU が実行する当たり演出選択処理の一例を示したフローチャートである。

【図 30】演出制御基板の CPU が実行するエンディング演出選択処理の一例を示したフローチャートである。

【図 31】演出制御基板の CPU が実行する演出役物設定処理の一例を示したフローチャートである。

【図 32】画像制御基板の CPU が実行する演出画像表示処理の一例を示したフローチャートである。

【図 33】ランプ制御基板の CPU が実行する可動演出役物作動処理の一例を示したフローチャートである。

10

【発明を実施するための形態】

【0010】

図 1 は、本発明の実施形態に係るパチンコ遊技機の全体正面図である。また図 2 は図 1 に示したパチンコ遊技機の遊技盤の一例を示した正面図である。

図 1 に示すパチンコ遊技機 200 は、矩形形状の枠 201 を有し、この枠 201 の窓孔に対して遊技盤 1 が着脱可能に取り付けられている。

遊技盤 1 の下方には、遊技球を貯留する受け皿部 210 と、この受け皿部 210 の遊技球を発射する発射ハンドル 211 が設けられている。

受け皿部 210 の上面には、例えば遊技者自身に操作を行わせて遊技に対する参加感を演出する操作部 212 が設けられている。

20

また受け皿部 210 の上面には、遊技球の購入ボタン 213、返却ボタン 214、受け皿部 210 内の遊技球を下方から外部に抜くための球抜きボタン 215 が設けられている。

【0011】

図 2 に示す遊技盤 1 における遊技領域 1a の周囲には、外レール R1 及び内レール R2 が設けられている。これら外レール R1 及び内レール R2 は、図 1 に示した発射ハンドル 211 を操作したときに発射装置から発射された遊技球を遊技領域 1a に案内する。

遊技盤 1 のほぼ中央部には、中央が開口したセンター部材 5 が配置され、そのセンター部材 5 の内部に画像表示装置 11 が配置されている。

画像表示装置 11 は、例えば液晶表示装置等の液晶表示パネルによって構成され、特別図柄に応じた演出図柄、例えば数字図柄、アルファベット図柄、キャラクター図柄等の画像が表示される。また、所謂リーチ状態や特別遊技状態のときは、それぞれの遊技状態を示す演出画像等が表示される。

30

なお、リーチ状態とは、画像表示装置 11 の表示画面に表示される複数の図柄のうち、最後に停止する図柄以外の図柄が有効ライン上において同一又は関連した図柄で停止した状態をいう。また、特別遊技状態とは、表示画面に表示される全ての図柄が有効ライン上において同一又は関連した図柄で停止した大当たり状態をいう。

【0012】

画像表示装置 11 の下方中央には、第 1 始動口 13 が配置されている。第 1 始動口 13 は、遊技球が入賞したときに、後述する第 1 特別図柄表示器 21 の第 1 特別図柄を変動表示させる権利を発生させる。このため、第 1 始動口 13 の内部には、遊技球の入球を検出する第 1 始動口スイッチ (SW) 13a が設けられている。

40

【0013】

また遊技盤 1 の右側領域であって、画像表示装置 11 の右側には、第 2 始動口として機能する電動式チューリップ (以下、「電チュー」と表記する) 14 が配置されている。電チュー 14 は、開閉可能な開閉爪 (可動片) 14c を備え、遊技球が入賞したときに、後述する第 2 特別図柄表示器 22 の第 2 特別図柄を変動表示させる権利を発生させる。このため、電チュー 14 の内部には、遊技球の入球を検出する第 2 始動口スイッチ (SW) 14a が設けられている。

電チュー 14 は、普通図柄表示器 23 の普通図柄が所定態様で停止したときに所定時間

50

、遊技球の入賞し難い閉状態から入賞し易い開状態になる。つまり、閉成状態から開成状態に変化するように構成されている。

なお、本実施形態では、上始動口 1 3 及び電チュー 1 4 の内部にそれぞれ別々に始動口 S W を設けるようにしているが、始動口 S W は共有であってもよい。その場合は、特別図柄は 1 つになる。

【 0 0 1 4 】

また遊技盤 1 の右側領域であって、電チュー 1 4 の上方には、普通図柄表示器 2 3 を作動させるためのゲート 1 5 が設けられている。ゲート 1 5 は、その内部にゲートスイッチ (S W) が設けられている。

また遊技盤 1 の右側領域であって、電チュー 1 4 の下方には、大当たり遊技状態のときに遊技球が入賞し難い閉成状態から遊技球が入賞し易い開成状態になる変動入賞装置 (以下、「大入賞装置」と表記する) の大入賞口 1 6 が配置されている。大入賞口 1 6 には、大入賞口扉 1 6 c が設けられている。

さらに遊技盤 1 の遊技領域 1 a には、一般入賞口 1 7 が配置されていると共に、風車 1 9 や図示しない多数の遊技釘が突設されている。遊技釘は、遊技球の落下速度を遅くすると共に、落下方向を複雑に変化させて遊技進行上の興味を高めている。

遊技盤 1 の遊技領域 1 a の最下部には、遊技球を排出するアウト口 1 8 が設けられている。

【 0 0 1 5 】

遊技盤 1 の右側下方の遊技領域外には図柄表示部 2 0 が配置されている。

図柄表示部 2 0 には、図柄表示器として、上記した第 1 特別図柄の変動表示を行う第 1 特別図柄表示器 2 1、第 2 特別図柄の変動表示を行う第 2 特別図柄表示器 2 2、及び普通図柄の変動表示を行う普通図柄表示器 2 3 が設けられている。

第 1 特別図柄表示器 2 1 及び第 2 特別図柄表示器 2 2 は、特別図柄を変動させ、所定時間経過後に当該変動を停止させることにより特別図柄が大当たりに当選したか否かを表示する。

普通図柄表示器 2 3 は、遊技球がゲート S W 1 5 a を通過したときに、普通図柄を変動させ、所定時間経過後に当該変動表示を停止させることにより普通図柄が当たりに当選したか否かを表示する。

【 0 0 1 6 】

また図柄表示部 2 0 には、図柄保留ランプとして、第 1 特別図柄保留ランプ 2 4、第 2 特別図柄保留ランプ 2 5、及び普通図柄保留ランプ 2 6 が設けられている。

第 1 特別図柄保留ランプ 2 4 は、第 1 特別図柄の変動を開始させる権利 (保留球) の保留個数 (最大 4 個) を表示する。第 2 特別図柄保留ランプ 2 5 は、第 2 特別図柄の変動を開始させる権利の保留個数 (最大 4 個) を表示する。

普通図柄保留ランプ 2 6 は、普通図柄が変動中に遊技球がゲート 1 5 を通過したときに、ゲート 1 5 の通過によって得られる普通図柄の変動を開始させる権利 (最大 4 個) の保留個数を表示する。

なお、本実施形態では、図柄表示部 2 0 を遊技盤 1 の遊技領域外に配置しているが、これはあくまでも一例であり、図柄表示部 2 0 を遊技盤 1 の遊技領域 1 a 内に配置することも勿論可能である。

【 0 0 1 7 】

さらに、本実施形態のパチンコ遊技機 2 0 0 では、遊技盤 1 上を移動可能な可動演出役物として第 1 の可動演出役物 4 0 と、第 2 の可動演出役物 5 0 が設けられている。

第 1 の可動演出役物 4 0 は、センター部材 5 の右側方に配置されている。

図 3 は、第 1 の可動演出役物の構成を示した図であり、この図に示すように、第 1 の可動演出役物 4 0 は、遊技盤 1 の内側に装着される板部材 3 0 に取り付けられている。

板部材 3 0 は、ベニヤ板の如き木製の積層板、或いは樹脂板等の任意の材料から成る基材の前面 (表面) にセルシートを積層一体化した基材により構成され、センター部材 5 を取り付けするための矩形環状の開口部 3 1 が形成されている。

【 0 0 1 8 】

第 1 の可動演出役物 4 0 は、図 3 に示すように、十文字槍の一部を象ったギミックであり、十文字槍の穂先を象った穂先ギミック 4 1 と、左右の枝刃の一部を象った枝刃ギミック 4 2 とにより構成されている。

穂先ギミック 4 1 は、通常時（非作動時）は、図 2 に示した収納位置において停止している。一方、作動時は、図 2 に示した収納位置から図 3 に示す矢印 A の方向に突出した突出位置に移動するように構成されている。

枝刃ギミック 4 2 は、後端部が穂先ギミック 4 1 の背後において板部材等によって軸支されており、通常時は、枝刃ギミック 4 2 が穂先ギミック 4 1 の背後に位置している。このため、通常時は、図 2 に示すように遊技者から穂先ギミック 4 1 だけが視認可能な状態となり、枝刃ギミック 4 2 は遊技者からは視認不能な状態になる。一方、作動時は、図 3 に示した矢印 B の方向（反時計方向）に略 9 0 度回転して、遊技者から視認可能な状態となるように構成されている。

10

【 0 0 1 9 】

一方、第 2 の可動演出役物 5 0 は、センター部材 5 の上下左右の四方に配置されている。

図 4 及び図 5 は、第 2 の可動演出役物の構成を示した図であり、これら図 4 及び図 5 に示す第 2 の可動演出役物 5 0 は、爪を象ったギミックであり、センター部材 5 の上方に第 1 の爪ギミック 5 0 a、センター部材 5 の左方に第 2 の爪ギミック 5 0 b、センター部材 5 の下方に第 3 の爪ギミック 5 0 c、センター部材 5 の右方に第 4 の爪ギミック 5 0 d がそれぞれ配置されている。

20

第 2 の可動演出役物 5 0 は、上記第 1 の可動演出役物 4 0 と同様、遊技盤 1 の内側に装着される板部材 3 0 に取り付けられている。

第 1 の爪ギミック 5 0 a は、図 5 に示すように、板部材 3 0 側に固定された円弧状の長穴を有したガイド部材 5 1 a と、第 1 の爪ギミック 5 0 a 側に設けられ、ガイド部材 5 1 a によってガイドされるピンとしての被ガイド部材 5 2 a とを備え、ガイド部材 5 1 a と被ガイド部材 5 2 a とにより上下方向にスライド可能に構成されている。

【 0 0 2 0 】

また、第 2 の爪ギミック 5 0 b も、図示しないガイド部材と該ガイド部材によってガイドされる被ガイド部材とを備え、これらガイド部材と被ガイド部材とにより左右方向にスライド可能に構成されている。

30

また、第 3 の爪ギミック 5 0 c も、ガイド部材 5 1 c と該ガイド部材 5 1 c によってガイドされる被ガイド部材 5 2 c とを備え、これらガイド部材 5 1 c と被ガイド部材 5 2 c とにより上下方向にスライド可能に構成されている。

また、第 4 の爪ギミック 5 0 d も、図示しないガイド部材と該ガイド部材によってガイドされる被ガイド部材とを備え、これらガイド部材と被ガイド部材とにより左右方向にスライド可能に構成されている。

【 0 0 2 1 】

このように構成された第 2 の可動演出役物 5 0 は、通常時（非作動時）は、図 2 に示すように、第 1 ～第 4 の爪ギミック 5 0 a ～ 5 0 d が遊技者から視認できないような位置に収納されている。一方、作動時は、図 2 に示した収納位置から図 4 及び図 5 に示した遊技者から視認可能な突出位置まで移動するように構成されている。

40

【 0 0 2 2 】

次に、図 6 は、本実施形態に係るパチンコ遊技機の操作部の構成を示した図である。

本実施形態のパチンコ遊技機 2 0 0 は、操作部 2 1 2 として、十字キー 3 0 0 とチャンスボタン（図 6 においては「CHANCE」と表記）3 1 0 とを備えている。

十字キー 3 0 0 は、画像表示装置 1 1 に表示される文字や図形などを指し示す位置を変更するカーソルキー 3 0 1 ～ 3 0 4 と、カーソルキー 3 0 1 ～ 3 0 4 の操作によって選択された文字や図形などを確定する「ENTER」キー 3 0 5 とを備えている。

一方、チャンスボタン 3 1 0 は、凸状ボタンにより構成されている。なお、チャンスボ

50

タン 3 1 0 は、凸状ボタンの他、タッチパネル方式を採用した入力パッドなどであってもよい。

【 0 0 2 3 】

図 7 は、本実施形態に係るパチンコ遊技機の遊技制御を行う遊技制御装置の構成を示したブロック図である。

図 7 に示す遊技制御装置には、遊技の進行を制御する主制御基板として遊技制御基板 1 1 1 が設けられている。また副制御基板として、演出制御基板 1 2 1、画像制御基板 1 3 1、ランプ制御基板 1 4 1、払出制御基板 1 5 1 等が設けられている。

遊技制御基板 1 1 1 は、CPU 1 1 2、ROM 1 1 3、及び RAM 1 1 4 等を有し、当該パチンコ遊技機の主たる制御を行う。

10

遊技制御基板 1 1 1 には、第 1 始動口 1 3 内に設けられた第 1 始動口 SW 1 3 a、電チュー 1 4 内に設けられた第 2 始動口 SW 1 4 a、電チュー 1 4 を開閉動作させるための電チューソレノイド (SOL) 1 4 b、ゲート 1 5 内に設けられたゲート SW 1 5 a、大入賞口 1 6 に入賞した遊技球を検出する大入賞口 SW 1 6 a、大入賞口 1 6 の開閉扉を開閉動作させるための大入賞口ソレノイド (SOL) 1 6 b、一般入賞口 SW 1 7 a が接続されている。

【 0 0 2 4 】

また遊技制御基板 1 1 1 には、第 1 特別図柄表示器 2 1、第 2 特別図柄表示器 2 2、普通図柄表示器 2 3 が接続されている。更に遊技制御基板 1 1 1 には、第 1 特別図柄保留ランプ 2 4、第 2 特別図柄保留ランプ 2 5、普通図柄保留ランプ 2 6 等が接続されている。

20

遊技制御基板 1 1 1 は、第 1 特別図柄の保留球と第 2 特別図柄の保留球とが共に保留されている場合は、第 2 特別図柄の保留球を優先的に消化するように構成されている。勿論、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄の保留球を入賞順に消化するように構成してもよい。

【 0 0 2 5 】

更に遊技制御基板 1 1 1 には、演出制御基板 1 2 1、払出制御基板 1 5 1、及び盤用外部情報端子基板 1 6 0 等が接続されている。

演出制御基板 1 2 1 は、CPU 1 2 2、ROM 1 2 3、RAM 1 2 4、RTC (リアルタイムクロック) 1 2 5 等を有し、遊技演出全体の制御を行う。

演出制御基板 1 2 1 には、画像及び音声の制御を行う画像制御基板 1 3 1、ランプ制御基板 1 4 1、及び操作部 2 1 2 が接続されている。

30

画像制御基板 1 3 1 は、CPU 1 3 2、ROM 1 3 3、RAM 1 3 4 等を有し、演出制御基板 1 2 1 の指示に基づいて、画像及び音声の制御を行う。画像制御基板 1 3 1 には、画像表示装置 1 1 及びスピーカ 1 0 5 が接続されている。

ランプ制御基板 1 4 1 は、CPU 1 4 2、ROM 1 4 3、RAM 1 4 4 等を有し、枠ランプ 1 4 5 や盤ランプ 1 4 6、第 1 の可動演出役物 4 0、及び第 2 の可動演出役物 5 0 等の制御を行う。

払出制御基板 1 5 1 は、CPU 1 5 2、ROM 1 5 3、RAM 1 5 4 等を有し、遊技球払出装置の払出モータ 1 5 5、払出球検出 SW 1 5 6、球有り検出 SW 1 5 7、満タン検出 SW 1 5 8 等の制御を行う。また払出制御基板 1 5 1 には、枠用外部情報端子基板 1 7 0 が接続されている。

40

盤用外部情報端子基板 1 6 0 は、遊技盤の各種情報を外部に出力するための端子基板である。また枠用外部情報端子基板 1 7 0 は、枠の各種情報を外部に出力するための端子基板である。

【 0 0 2 6 】

図 8 は、本実施形態に係るパチンコ遊技機において取得される各種乱数の説明図であり、(a) は大当たり乱数、(b) は大当たり図柄乱数、(c) はリーチ乱数、(d) は当たり乱数の一例をそれぞれ示した図である。

本実施形態のパチンコ遊技機においては、図 8 (a) に示す大当たり乱数と、図 8 (b) に示す大当たり図柄乱数とにより特別図柄が決定される。また、図 8 (d) に示す当たり乱数により普通図柄が決定される。

50

【 0 0 2 7 】

図 8 (a) に示す大当たり乱数は、遊技球が始動口に入賞した時に、例えば「 0 」～「 2 9 9 」までの 3 0 0 個の乱数の中から一つの乱数値が取得される。

図 8 (a) に示す大当たり乱数の場合、低確率遊技状態（通常遊技状態）では、大当たりの割合が $1 / 3 0 0$ に設定され、取得した大当たり乱数値が「 3 」のときに大当たりと判定される。

一方、高確率遊技状態では、大当たりの割合が低確率遊技状態の 1 0 倍である $1 0 / 3 0 0$ に設定され、取得した大当たり乱数値が「 3 」, 「 7 」, 「 3 7 」, 「 6 7 」, 「 9 7 」, 「 1 2 7 」, 「 1 5 7 」, 「 1 8 7 」, 「 2 1 7 」, 「 2 4 7 」のときに大当たりと判定される。また、図 8 (a) に示す大当たり乱数では、ハズレの一種である小当たりの抽選も行っている。ここでは、小当たりの割合が $3 / 3 0 0$ に設定され、取得した大当たり乱数値が「 1 5 0 」, 「 2 0 0 」, 「 2 5 0 」のときに小当たりと判定される。

10

【 0 0 2 8 】

次に、図 8 (b) に示す大当たり図柄乱数は、「 0 」～「 2 4 9 」までの 2 5 0 個の乱数の中から一つの乱数値が取得される。そして取得した大当たり図柄乱数に基づいて、複数種類の大当たりの中から何れか 1 つの大当たりを決定する。

本実施形態では、複数種類の大当たりとして、通常時短付き長当たり、通常時短付き短当たり、高確率時短付き長当たり、高確率時短付き短当たり、高確率時短無し短当たりが用意されている。

20

【 0 0 2 9 】

通常時短付き長当たりは、大当たり遊技時における大入賞口 1 6 の開放時間が長く、よって大量の出球の払い出しが期待できると共に、大当たり遊技終了後、特別図柄が所定回数（例えば 1 0 0 回）変動するまでの期間、時短遊技を付与する大当たりである。

通常時短付き短当たりは、大当たり遊技時における大入賞口 1 6 の開放時間が短く出球の払い出しは期待できないものの、大当たり遊技終了後、特別図柄が所定回数（例えば 1 0 0 回）変動するまでの期間、時短遊技を付与する大当たりである。

【 0 0 3 0 】

高確率時短付き長当たりは、大当たり遊技時における大入賞口 1 6 の開放時間が長く大量の出球の払い出しが期待できると共に、大当たり遊技終了後に高確率遊技と時短遊技の両方を付与する大当たりである。

30

高確率時短付き短当たりは、大当たり遊技時における大入賞口 1 6 の開放時間が短く出球の払い出しは期待できないものの、大当たり遊技終了後に高確率遊技と時短遊技の両方を付与する大当たりである。

高確率時短無し短当たりは、大当たり遊技時における大入賞口 1 6 の開放時間が短く出球の払い出しは期待できないものの、大当たり遊技終了後に高確率遊技を付与する大当たりである。

【 0 0 3 1 】

また、本実施形態のパチンコ遊技機 2 0 0 では、上始動口 1 3 に遊技球が入球した場合と電チュー 1 4 に遊技球が入球した場合では、一部の種類の大当たりについては選択される割合が異なるように構成されている。

40

例えば、通常時短付き長当たりが選択される割合は、遊技球が上始動口 1 3 に入賞した場合と電チュー 1 4 に遊技球が入賞した場合のいずれも $3 5 / 2 5 0$ で同一とされる。同様に通常時短付き短当たりが選択される割合は、上始動口 1 3 に遊技球が入賞した場合と電チュー 1 4 に遊技球が入賞した場合のいずれも $1 5 / 2 5 0$ で同一とされる。

具体的には、図 8 (b) に示すように、第 1 始動口又は電チュー入賞時に取得された大当たり図柄乱数が「 0 」～「 3 4 」であれば、通常時短付き長当たりが選択され、「 3 5 」～「 4 9 」であれば、通常時短付き短当たりが選択される。

【 0 0 3 2 】

一方、高確率時短付き長当たり及び高確率時短付き短当たりが選択される割合は、遊技球が上始動口 1 3 に入賞した場合と、電チュー 1 4 に入賞した場合で異なり、例えば高確

50

率時短付き長当たりが選択される割合は、上始動口 1 3 に遊技球が入賞した場合は 2 5 / 2 5 0、電チュー 1 4 に遊技球が入賞した場合は 1 7 5 / 2 5 0 とされる。

また、高確率時短付き短当たりが選択される割合は、上始動口 1 3 に遊技球が入賞した場合は 7 5 / 2 5 0、電チュー 1 4 に遊技球が入賞した場合は 2 5 / 2 5 0 とされる。

また、高確率時短無し短当たりが選択される割合は、上始動口 1 3 に遊技球が入賞した場合のみ 1 0 0 / 2 5 0 とされる。

具体的には、上始動口に遊技球が入賞した時に取得された大当たり図柄乱数が「5 0」～「7 4」であれば、高確率時短付き長当たりが選択され、「7 5」～「1 4 9」であれば、高確率時短付き短当たりが選択され、「1 5 0」～「2 4 9」であれば、高確率時短無し短当たりが選択される。

10

これに対して、電チューに遊技球が入賞した時に取得された大当たり図柄乱数が「5 0」～「2 2 4」であれば、高確率時短付き長当たりが選択され、「2 2 5」～「2 4 9」であれば、高確率時短付き短当たりが選択される。

【0 0 3 3】

ここで、上始動口 1 3 に遊技球が入賞した時と電チュー 1 4 に遊技球が入賞した時に選択される大当たりの種類を比較すると、上始動口 1 3 に遊技球が入賞した時は、高確率時短付き長当たりの割合が 2 5 / 2 5 0 であるのに対して、電チュー 1 4 に遊技球が入賞した時は、高確率時短付き長当たりの割合が 1 7 5 / 2 5 0 であり、電チュー 1 4 に遊技球が入賞した時のほうが、高確率時短付き長当たりが選択される割合が高くなっている。このように構成すると、電チュー 1 4 を介して第 2 始動口への遊技球の入賞率が高い遊技状態に移行したときは高確率時短付き長当たりに連続して当選する確率が高くなるため、多量の出球の獲得が期待できるので出球にメリハリがある遊技を実現することができる。

20

【0 0 3 4】

また上始動口 1 3 に遊技球が入賞した時は、高確率時短無し短当たりの割合が 1 0 0 / 2 5 0 であるのに対して、電チュー 1 4 に遊技球が入賞した時は、高確率時短無し短当たりが選択されないようになっている。これは、電チュー 1 4 を介して第 2 始動口に遊技球が入賞するのは、遊技状態が遊技者にとって有利な遊技状態である。この遊技状態のときに高確率時短無し短当たりが選択された場合は、時短遊技が終了してしまうことから遊技者にとって不利な遊技状態に移行してしまうことになる。つまり、大当たりに当選したにも関わらず、遊技者にとって不利益となる遊技状態に移行してしまうことになる。このため、本実施形態では、遊技球が電チュー 1 4 に入賞した時は、高確率時短無し短当たりを選択しないように構成することで、遊技者に不利な遊技状態に移行するのを防止している。

30

【0 0 3 5】

また図 8 (c) に示すリーチ乱数は、遊技球が始動口に入賞した時に「0」～「2 4 9」までの 2 5 0 個の乱数の中から一つの乱数値を取得し、取得したリーチ乱数値が「0」～「2 1」のときにリーチ有り、取得したリーチ乱数値が「2 2」～「2 4 9」のときに「リーチ無し」と判定する。

【0 0 3 6】

また、図 8 (d) に示す普通図柄の当たり乱数は、遊技球がゲートを通過した時に「0」～「9」までの 1 0 個の乱数の中から一つの乱数値を取得する。

40

そして、時短フラグと高確フラグが共に OFF となる低確率遊技状態又は時短フラグが OFF で高確フラグが ON となる高確率時短無し遊技状態のときは、取得した当たり乱数が「7」のときのみ当たりと判定する。一方、時短フラグが ON、高確フラグが OFF となる低確率時短遊技状態、又は時短フラグと高確フラグが共に ON となる高確率時短遊技状態のときは、取得した当たり乱数が「0」～「9」のときに当たりと判定する。

【0 0 3 7】

次に、本実施形態のパチンコ遊技機の遊技制御装置の遊技制御基板 1 1 1 が実行する主要な処理について説明する。なお、以下に説明する処理は、遊技制御基板 1 1 1 の CPU 1 1 2 が ROM 1 1 3 に格納されているプログラムを実行することにより実現することができる。

50

【 0 0 3 8 】

[タイマ割込処理]

図 9 は、遊技制御基板の CPU が実行するタイマ割込処理の一例を示したフローチャートである。

CPU 112 は、タイマ割込処理として、乱数更新処理 (S 10)、スイッチ処理 (S 20)、図柄処理 (S 30)、電動役物処理 (S 40)、賞球処理 (S 50)、出力処理 (S 60) 等を実行する。

【 0 0 3 9 】

次に、上記タイマ割込処理として実行される各種処理について説明する。

[始動口 SW 処理]

図 10 は、遊技制御基板の CPU が実行する始動口 SW 処理の一例を示したフローチャートである。

この場合、CPU 112 は、ステップ S 201 において、第 1 始動口 13 の第 1 始動口 SW 13a がオンであるか否かの判別を行い、第 1 始動口 SW 13a がオンであると判別した場合は、ステップ S 202 において、第 1 始動口 SW 13a の保留個数 U1 が「4」より少ないか否かの判別を行う。

ここで、保留個数 U1 が「4」より少ないと判別した場合は、ステップ S 203 において、保留個数 U1 に「1」を加算する。この後、ステップ S 204 において、特別図柄用の大当たり乱数、大当たり図柄乱数、及びリーチ乱数等を取得して RAM 114 に格納する。

次いで、CPU 112 は、ステップ S 205 において、第 1 特別図柄保留ランプ 24 の保留数を増加するために第 1 保留数増加コマンドをセットする。なお、ステップ S 202 において、否定結果が得られた場合、つまり保留個数 U1 が最大保留可能個数である「4」と判別した場合は、ステップ S 203 ~ S 205 の処理をスキップしてステップ S 206 に進む。

【 0 0 4 0 】

次に、CPU 112 は、ステップ S 206 において、電チュー 14 の第 2 始動口 SW 14a がオンであるか否かの判別を行い、第 2 始動口 SW 14a がオンであると判別した場合は、ステップ S 207 において、第 2 始動口 SW 14a の保留個数 U2 が「4」より少ないか否かの判別を行う。

ここで、保留個数 U2 が「4」より少ないと判別した場合は、ステップ S 208 において、保留個数 U2 に「1」を加算する。この後、ステップ S 209 において、特別図柄用の大当たり乱数、大当たり図柄乱数、及びリーチ乱数等を取得して RAM 114 に格納する。

次いで、CPU 112 は、ステップ S 210 において、第 2 特別図柄保留ランプ 25 の保留数を増加するために第 2 保留数増加コマンドをセットして、始動口 SW 処理を終了する。

なお、ステップ S 207 において、否定結果が得られた場合、つまり保留個数 U2 が最大保留可能個数である「4」と判別した場合は、始動口 SW 処理を終了する。

【 0 0 4 1 】

[ゲート SW 処理]

図 11 は、遊技制御基板の CPU が実行するゲート SW 処理の一例を示したフローチャートである。

CPU 112 は、ステップ S 221 において、ゲート 15 のゲート SW 15a がオンであるか否かの判別を行い、ステップ S 221 において、ゲート SW 15a がオンであると判別した場合は、ステップ S 222 において、ゲート SW 15a のゲート通過回数 G が「4」より少ないか否かの判別を行う。

ステップ S 222 において、ゲート通過回数 G が「4」より少ないと判別した場合は、ステップ S 223 において、ゲート通過回数 G に「1」を加算し、続くステップ S 224 において、普通図柄用の当たり乱数を取得して RAM 114 に格納して、ゲート SW 処理

10

20

30

40

50

を終了する。

なお、ステップS221において、ゲートSW15aがオンでないと判別した場合、或いはステップS222において、否定結果が得られた場合、つまりゲート通過回数Gが最大保留可能個数である「4」と判別した場合は、ゲートSW処理を終了する。

【0042】

[特別図柄処理]

図12は、遊技制御基板のCPUが実行する特別図柄処理の一例を示したフローチャートである。

CPU112は、ステップS311において、当たり遊技フラグがONであるか否か、つまり大当たり遊技中であるか否かの判別を行い、ステップS311において、大当たり遊技中でないと判別した場合は、続くステップS312において、第1特別図柄表示器21又は第2特別図柄表示器22の特別図柄が変動中であるか否かの判別を行う。

10

ステップS312において、特別図柄が変動中ではないと判別した場合は、次にステップS313において、優先的に消化する第2始動口SW14aの保留個数U2が「1」より多いか否かの判別を行い、ステップS313において、保留個数U2が「1」より多いと判別した場合は、ステップS314において、保留個数U2を「1」減算する。

【0043】

一方、ステップS313において、保留個数U2が1でないと判別した場合、つまり保留個数U2が「0」である場合は、次にステップS315において、第1始動口SW13aの保留個数U1が「1」より多いか否かの判別を行い、ステップS315において、保留個数U1が「1」より多いと判別した場合は、続くステップS316において、保留個数U1を「1」減算する。

20

【0044】

次に、CPU112は、ステップS317において、客待ちフラグがONであればOFFにした後、ステップS318において、後述する大当たり判定処理を実行する。ステップS318における大当たり判定処理実行後は、ステップS319において、後述する変動パターン選択処理を実行する。ステップS319における変動パターン選択処理実行後は、ステップS320において、対応する第1特別図柄表示器21、又は第2特別図柄表示器22の図柄変動を開始させると共に、続くステップS321において、演出制御基板121に送信する変動開始コマンドをセットする。

30

次に、CPU112は、ステップS322において、第1又は第2特別図柄の変動時間が所定の変動時間を経過したか否かの判別を行い、ステップS322において、所定の変動時間を経過したと判別した場合は、続くステップS323において、第1特別図柄表示器21又は第2特別図柄表示器22の変動を停止して所定特別図柄を表示させる。この後、ステップS324において、変動停止コマンドをセットし、続くステップS325において、後述する停止中処理を実行して特別図柄処理を終了する。

【0045】

なお、ステップS311において、当たり遊技フラグがONであると判別した場合、或いはステップS322において、特別図柄の変動時間が所定の変動時間に達していないと判別した場合は、特別図柄処理を終了する。

40

また、ステップS312において、特別図柄が変動中であると判別した場合は、ステップS322に進み、特別図柄の変動時間が所定の変動時間を経過したか否かの判別を行う。

また、ステップS316において、保留個数U1が1でないと判別した場合、つまり保留個数U1、U2の保留が無いと判別した場合は、ステップS326において、後述する客待ち設定処理に実行して、特別図柄処理を終了する。

【0046】

[大当たり判定処理]

図13は、遊技制御基板のCPUが実行する大当たり判定処理の一例を示したフローチャートである。

50

CPU 112は、ステップS331において、RAM 114に記憶された大当たり乱数の判定を行い、続くステップS332において、大当たりであるか否かの判別を行う。ここで、大当たりと判別した場合は、ステップS333において、RAM 114に記憶された大当たり図柄乱数の判定を行い、ステップS334において、その判定結果に基づいて、第1特別図柄表示器21又は第2特別図柄表示器22にセットする大当たり図柄を設定して、大当たり判定処理を終了する。

一方、ステップS332において、大当たりでないと判別した場合は、次にステップS335において、大当たり乱数に基づいて小当たりであるか否かの判別を行う。ここで、小当たりと判別した場合は、ステップS336において、第1特別図柄表示器21又は第2特別図柄表示器22にセットする小当たり図柄を設定して、大当たり判定処理を終了する。また、ステップS335において、小当たりでないと判別した場合は、ステップS337において、第1特別図柄表示器21又は第2特別図柄表示器22にセットするハズレ図柄を設定して、大当たり判定処理を終了する。

【0047】

[変動パターン選択処理]

図14は、遊技制御基板のCPUが実行する変動パターン選択処理の一例を示したフローチャートである。

CPU 112は、ステップS341において、大当たり図柄に基づいて大当たりであるか否かの判別を行い、大当たりであると判別した場合は、ステップS342において、大当たり用テーブルをRAM 114にセットする。

一方、ステップS341において、大当たりでないと判別した場合は、次にステップS343において、リーチ乱数の判定を行い、続くステップS344において、リーチであるか否かの判別を行う。ここで、リーチと判別した場合は、ステップS345において、リーチ用テーブルをRAM 114にセットする。

また、ステップS344において、リーチでないと判別した場合は、ステップS346において、ハズレ用テーブルをRAM 114にセットする。

次に、CPU 112は、ステップS347において、先に取得した変動パターン乱数の判定を行い、続くステップS348において、その変動パターン乱数に応じた変動パターンを設定して、変動パターン選択処理を終了する。

【0048】

[停止中処理]

図15は、遊技制御基板のCPUが実行する停止中処理の一例を示したフローチャートである。

CPU 112は、ステップS351において、時短フラグがONであるか否かの判別を行い、ステップS351において、時短フラグがONであると判別した場合は、続くステップS352において、RAM 114に記憶されている時短ゲームの残ゲーム回数Jから「1」減算する。

次に、CPU 112は、ステップS353において、残ゲーム回数Jが「0」であるか否かの判別を行い、残ゲーム回数Jが「0」であれば、時短ゲームにおいて特別図柄の変動表示が所定回数（例えば100回）行われたことを意味するので、続くステップS354において、時短フラグをOFFにする。なお、ステップS351において時短フラグがONでないと判別した場合、或いはステップS353において、残ゲーム回数Jが「0」でないと判別した場合は、ステップS355に移行する。

【0049】

次に、CPU 112は、続くステップS355において、高確フラグがONであるか否かの判別を行い、高確フラグがONであると判別した場合は、続くステップS356において、RAM 114に記憶されている高確率ゲームの残ゲーム回数Xから「1」減算する。

次に、CPU 112は、ステップS357において、残ゲーム回数Xが「0」であるか否かの判別を行い、残ゲーム回数Xが「0」であれば、高確率ゲームにおいて特別図柄の

10

20

30

40

50

変動表示が所定回数（例えば10000回）行われたことを意味するので、続くステップS358において、高確フラグをOFFにする。なお、ステップS355において、高確フラグがONでないと判別した場合、或いはステップS357において、残ゲーム回数Xが「0」でないと判別した場合は、ステップS359に移行する。

【0050】

次に、CPU112は、ステップS359において、第1特別図柄表示器21又は第2特別図柄表示器22にセットされた特別図柄により大当たりであるか否かの判別を行い、大当たりでないと判別した場合は、次にステップS360において、セットされている特別図柄が「小当たり」であるか否かの判別を行う。ここで、小当たりであると判別した場合は、ステップS361において、小当たり遊技フラグをONにする。この後、ステップS362において、大当たりのオープニングを開始すると共に、ステップS363において、大当たりオープニングコマンドをセットして、停止中処理を終了する。

10

一方、ステップS360において、小当たりでないと判別した場合は、小当たり遊技フラグをONにすることなく変動停止中処理を終了する。

また、ステップS359において、大当たりであると判別した場合は、次にステップS364において、大当たりが長当たりであるか否かの判別を行い、長当たりであると判別した場合は、ステップS365において、長当たり遊技フラグをONにし、そうでなければステップS366において、短当たりフラグをONにする。この後、ステップS367において、時短ゲームの残ゲーム回数J、及び高確率ゲームの残回数Xをそれぞれ「0」にセットして、残ゲーム回数J/Xをリセットした後、ステップS368において、時短フラグと高確フラグをOFFにして、ステップS362に進む。

20

【0051】

[客待ち設定処理]

図16は、遊技制御基板のCPUが実行する客待ち設定処理の一例を示したフローチャートである。

CPU112は、ステップS371において、客待ちフラグがONであるか否かの判別を行い、待ちフラグがONであると判別した場合は、客待ち設定処理を終了する。

一方、ステップS371において、待ちフラグがONでないと判別した場合は、ステップS372において、客待ちコマンドをセットし、続くステップS373において、客待ちフラグをONにしてから客待ち設定処理を終了する。

30

なお、客待ちフラグは、第1特別図柄と第2特別図柄の変動が共に停止状態のとき、或いは第1特別図柄と第2特別図柄の変動が共に停止した状態が所定期間継続したときに、OFFからONになる。

【0052】

[普通図柄処理]

図17は、遊技制御基板のCPUが実行する普通図柄処理の一例を示したフローチャートである。

CPU112は、ステップS381において、補助遊技フラグがONであるか否かの判別を行い、補助遊技フラグがONであると判別した場合は普通図柄処理を終了する。

一方、ステップS381において、補助遊技フラグがONでないと判別した場合は、ステップS382において、普通図柄が変動中であるか否かの判別を行う。ここで、普通図柄が変動中でないと判別した場合は、ステップS383において、遊技球がゲートSW15aを通過した回数を記憶したゲート通過回数Gが「1」より多いか否かの判別を行い、ゲート通過回数Gが「1」より多い場合は、続くステップS384において、ゲート通過回数Gを「1」減算し、ゲート通過回数Gが「1」より多くないと判別した場合、つまり「0」の場合は、普通図柄処理を終了する。

40

次に、CPU112は、ステップS385において、普通図柄の当たり乱数の判定を行い、続くステップS386において、普通図柄表示器23に停止表示する停止図柄を設定し、ステップS387において、変動時間を設定する。

ここで、変動時間は、時短フラグがOFFであれば、例えば4.0秒、時短フラグがO

50

Nであれば、例えば1.5秒に設定することが考えられる。

【0053】

次に、CPU112は、ステップS389において、普通図柄の変動時間が所定時間経過したか否かの判別を行い、所定の変動時間を経過したと判別した場合は、ステップS390において、変動を停止する。一方、ステップS389において、普通図柄の変動時間が所定時間経過していないと判別した場合は、普通図柄処理を終了する。

次に、CPU112は、ステップS391において、普通図柄が当たり図柄であるか否かの判別を行い、普通図柄が当たり図柄である場合は、ステップS392において、補助遊技フラグをONにして、普通図柄処理を終了する。なお、ステップS391において、停止図柄が当たり図柄でない場合は、補助遊技フラグをONにすることなく、普通図柄処理を終了する。

10

なお、ステップS382において、普通図柄が変動中であると判別した場合は、ステップS389に進み、普通図柄の変動時間が所定の変動時間を経過したか否かの判別を行う。

【0054】

[大入賞口処理]

図18は、遊技制御基板のCPUが実行する大入賞口処理の一例を示したフローチャートである。

CPU112は、ステップS411において、大当たり遊技フラグがONであるか否かの判別を行い、大当たり遊技フラグがONであると判別した場合は、ステップS412において、オープニング中であるか否かの判別を行う。ステップS412において、大当たりのオープニング中であると判別した場合は、次にステップS413において、オープニング時間を経過したか否かの判別を行う。ステップS413において、オープニング時間を経過したと判別した場合は、続くステップS414において、ラウンド回数Rの値に「0」をセットする共に、ラウンド回数(R数)/作動パターンを設定を行う。

20

【0055】

図19は、ラウンド回数/作動パターンの設定例を示した図であり、大当たりが長当たりであった場合は、ラウンド数(R数)を15R、1R中の作動パターンを29.5秒開放×1回に設定する。また大当たりが短当たりであった場合は、ラウンド数(R数)を15R、1R中の作動パターンを0.1秒開放×1回に設定する、更に、小当たりであった場合は、上記短当たりと同様、ラウンド数(R数)を15R、1R中の作動パターンを0.1秒開放×1回に設定する。

30

【0056】

次に、CPU112は、ステップS415において、大入賞口16への1ラウンドあたりの入賞個数を示す個数カウンタCに「0」をセットすると共に、続くステップS416において、ラウンド回数Rの値に「1」を加算する。この後、ステップS417において、大入賞口16の作動を開始する。つまり、大入賞口16を閉状態から開状態にする。

次に、CPU112は、ステップS418において、大入賞口16の作動時間が所定の作動時間を経過したか否かの判別を行い、作動時間が所定時間を経過していないと判別した場合は、次にステップS419において、個数カウンタCの値が規定個数に達したか否かの判別を行う。

40

ここで、個数カウンタCの値が規定個数Cであると判別した場合は、ステップS420において、大入賞口16の作動を終了する。つまり、大入賞口16を開状態から閉状態にする。

一方、個数カウンタCの値が規定個数に達していないと判別した場合は、大入賞口処理を終了する。

また、ステップS418において、大入賞口16の作動時間が所定の作動時間を経過していた場合は、ステップS419の処理をスキップして、個数カウンタCの個数をチェックすることなく、ステップS420において、大入賞口16の作動を終了する。

【0057】

50

次に、CPU 112は、ステップS 4 2 1において、大当たりラウンド回数が最大ラウンド回数Rであるか否かの判別を行う。つまり、大当たりラウンドが最終ラウンドであるか否かの判別を行う。

ここで、大当たりラウンドが最終ラウンドであると判別した場合は、ステップS 4 2 2において、エンディングを開始すると共に、ステップS 4 2 3において、エンディングコマンドをセットする。

次いで、CPU 112は、ステップS 4 2 4において、ラウンド回数Rの値を「0」にセットする。この後、ステップS 4 2 5において、エンディング時間が経過したか否かの判別を行い、エンディング時間を経過したと判別した場合は、続くステップS 4 2 6において、後述する遊技状態設定処理を実行する。この後、ステップS 4 2 7において、大当たりフラグをOFFにして、大入賞口処理を終了する。

10

【0058】

また、ステップS 4 1 2において、大当たりのオープニング中でないと判別した場合は、ステップS 4 2 8において、エンディング中であるか否かの判別を行い、エンディング中であると判別した場合は、ステップS 4 2 5に進み、エンディング中でないと判別した場合は、ステップS 4 2 9において、大入賞口が作動中であるか否かの判別を行う。

ここで、大入賞口16が作動中であると判別した場合は、ステップS 4 1 8に移行し、大入賞口16が作動中でないと判別した場合はステップS 4 1 5に移行する。

また、ステップS 4 1 3において、オープニング時間を経過していないと判別した場合、ステップS 4 1 9において、個数カウンタCの値が規定個数に達していないと判別した場合、ステップS 4 2 1において、大当たりラウンドが最終ラウンドでないと判別した場合、或いはステップS 4 2 5において、エンディング時間を経過していないと判別した場合は、大入賞口処理を終了する。

20

【0059】

[遊技状態設定処理]

図20は、遊技制御基板のCPUが実行する遊技状態設定処理の一例を示したフローチャートである。

CPU 112は、まず、ステップS 4 3 1において、小当たりであるか否かの判別を行い、小当たりであると判別した場合は遊技状態設定処理を終了する。

一方、ステップS 4 3 1において、小当たりでないと判別した場合は、次にステップS 4 3 2において、通常当たり（低確率（通常）時短付き長当たり又は低確率（通常）時短付き短当たり）であるか否かの判別を行い、通常当たりであると判別した場合は、ステップS 4 3 3において、時短フラグをONにすると共に、ステップS 4 3 4において、時短ゲームの残ゲーム回数Jに例えば「100」をセットして、遊技状態設定処理を終了する。

30

また、ステップS 4 3 2において、通常当たりでないと判別した場合は、高確率遊技を付与する大当たりであるので、ステップS 4 3 5において、高確フラグをONにすると共に、ステップS 4 3 6において、高確ゲームの残ゲーム回数Xに例えば「10000」をセットする。

次に、CPU 112は、ステップS 4 3 7において、当たりが時短付き当たりであるか否かの判別を行い、時短付き当たりであると判別した場合は、ステップS 4 3 8において、時短フラグをONにすると共に、ステップS 4 3 9において、時短ゲームの残ゲーム回数Jに例えば「10000」をセットして、遊技状態設定処理を終了する。一方、ステップS 4 3 7において、時短付き当たりでないと判別した場合、ステップS 4 4 0において、時短フラグをOFFにすると共に、ステップS 4 4 1において、時短ゲームの残ゲーム回数Jをリセットして、遊技状態設定処理を終了する。

40

【0060】

[電チュー処理]

図21は、遊技制御基板のCPUが実行する電チュー処理の一例を示したフローチャートである。

50

CPU112は、ステップS511において、補助遊技フラグがONであるか否かの判別を行い、補助遊技フラグがONであると判別した場合は、次にステップS512において、電チュー14が作動中であるか否かの判定を行う。ここで、電チュー14が作動中であれば、ステップS513において、遊技状態に応じて、電チュー14の作動パターンを設定し、ステップS514において、電チュー14の作動を開始する。

次に、CPU112は、ステップS515において、電チュー14の作動時間が所定の作動時間を経過したか否かの判別を行い、電チュー14の作動時間が経過したと判別した場合は、ステップS516において、補助遊技フラグをOFFにして、電チュー処理を終了する。

ここで、設定する電チュー14の作動時間は、例えば時短フラグがOFFであれば、0.15秒開放×1回、時短フラグがONであれば、1.80秒開放×3回に設定することが考えられる。なお、ステップS512において、電チュー14が作動中であると判別した場合は、ステップS515に移行する。また、ステップS511において、補助遊技フラグがONでないと判別した場合、或いはステップS515において、電チュー14の作動時間が経過していないと判別した場合、電チュー処理を終了する。

【0061】

本実施形態のパチンコ遊技機200は、上記のように遊技制御基板111が構成されているので、第1特別図柄表示器21又は第2特別図柄表示器22の特別図柄の変動停止中に上始動口13又は電チュー14に遊技球が入球すると、この入球を契機に大当たり乱数、大当たり図柄乱数、リーチ乱数等の抽選を行う。そして、上始動口13に遊技球が入球した場合は、抽選結果に基づいて、第1特別図柄表示器21の第1特別図柄を変動表示させる。また電チュー14に遊技球が入球した場合は、抽選結果に基づいて、第2特別図柄表示器22の第2特別図柄を変動表示させる。

抽選の結果、大当たり乱数が大当たりに当選したと判定した場合は、第1特別図柄表示器21の第1特別図柄、または第2特別図柄表示器22の第2特別図柄を、特定の図柄で停止させることにより、上記した長当たり、短当たり、或いは小当たりの何れかの当り遊技を実行する。

大当たり遊技中は、遊技者は遊技盤1の右側領域に設けられている大入賞装置の大入賞口16を狙って遊技を行うことで、即ち開放状態になる大入賞口16を狙って遊技を行うことで、出球を獲得することができる。

【0062】

大当たり遊技終了後は、大当たり図柄乱数の抽選結果に基づいて、特典遊技として、通常時短遊技、又は高確率時短遊技（確変遊技）、高確率時短無し遊技のいずれかを付与する。特典遊技として、時短遊技を付与した場合、遊技制御基板111は、遊技球のゲート15の通過を契機に行われる普通図柄の当たり乱数の当選確率が、通常遊技状態より高確率になると共に、電チュー14の開放時間が長くなるように制御する。

このように構成すると、電チュー14の入賞率が通常遊技状態より高くなるため、遊技者は遊技盤の右側に配置されている電チュー14を狙って遊技を行うことで、通常遊技状態に比べて遊技効率を大幅に高めることができる。このような時短遊技は、上記したように特別図柄の変動回数が予め設定した設定回数（例えば通常時短遊技であれば100回、高確率時短遊技であれば10000回）に達するか、或いは再度大当たりに当選するまで継続して行われる。

【0063】

更に、本実施形態のパチンコ遊技機200では、電チュー14に遊技球が入賞したときのほうが、上始動口13に遊技球が入賞した時より高確率時短付き長当たりに当選する確率が高くなるように設定されているため、特典遊技によって電チュー14に遊技球が入賞した場合は、上始動口13に遊技球が入賞した時より遊技者の大当たりに対する期待度を高めることができるという利点がある。

なお、本実施形態のパチンコ遊技機200では、上始動口13又は電チュー14に遊技球が入球した場合、通常は例えば3個程度の払い出し（賞球）を行うようにしているが、

10

20

30

40

50

始動口への遊技球の入球に伴う賞球は必ずしも行う必要は無い。

【0064】

また、本実施形態のパチンコ遊技機200では、第1特別図柄表示器21又は第2特別図柄表示器22の特別図柄の変動表示中に、上始動口13に遊技球が入球した場合は、4個を上限として当該上始動口13の入球を契機とする第1特別図柄の変動表示を開始させる権利を保留球としてRAM114に記憶すると共に、対応する第1特別図柄保留ランプ24を点灯させる。同様に電チュー14に遊技球が入球した場合も、4個を上限として当該電チュー14の入球を契機とする第2特別図柄の変動表示を開始させる権利をRAM114に記憶すると共に、対応する第2特別図柄保留ランプ25を点灯させることで、遊技者に特別図柄の保留個数を提示することができる。

10

【0065】

ところで、本実施形態のパチンコ遊技機200は、遊技中の様々なタイミングで第1の可動演出役物40や第2の可動演出役物50を可動させることで、遊技者の興味を高めるようにしている。

【0066】

図22は、本実施形態のパチンコ遊技機の大当たり当選時における可動演出役物を用いたリーチ演出の一例を示した図である。

この場合、図22(a)に示すように画像表示装置11の表示画面11aにおいて変動状態にある図柄画像61が、図22(b)に示すようにリーチ状態に移行したときに、図22(c)に示すように十文字槍を象った第1の可動演出役物40を可動させる。このとき、画像表示装置11の表示画面11aには、第1の可動演出役物40の可動に合わせて、表示画面11aの表示画像を図柄画像61から第1の可動演出役物40のエフェクト画像(例えば発光画像)62を表示する。この後、図22(d)に示すように、表示画面11aにリーチ演出画像63を表示する。またこのとき、図柄画像61は表示画面11aの例えば左側上方に小画面により表示するようにしている。

20

【0067】

そして、表示画面11aに表示されているリーチ演出画像63が終了するタイミング、もしくはリーチ演出画像63が終了する直前のタイミングで、図22(e)に示すように爪を象った第2の可動演出役物50を可動させる。このとき、表示画面11aには、第2の可動演出役物50の可動に合わせて、表示画面11aの表示画像をリーチ演出画像63から第2の可動演出役物50のエフェクト画像(例えば「焰」の文字と炎画像)64を表示する。この後、図22(f)に示すように、表示画面11aに、例えば「777」などの大当たり並びの図柄画像61を表示する。

30

【0068】

このようなリーチ演出を行った場合、図22(b)(c)に示したように表示画面11aに表示される図柄画像61がリーチ並びとなり、第1の可動演出役物40が作動した時点で、遊技者の第1の可動役物40が作動しない場合より大当たりへの期待度を高めることができる。

そして、図22(e)(f)に示したように表示画面11aに表示されているリーチ演出画像63が終了するタイミング、もしくはリーチ演出画像63が終了する直前のタイミングで、第2の可動演出役物50が可動した時点で、遊技者は、特別図柄の当該変動において大当たり当選したことを確信することになる。

40

【0069】

本明細書では、表示画面11aの図柄画像61が停止する直前であって、リーチ演出画像63が終了するタイミング、もしくはリーチ演出画像63が終了する直前のタイミングで作動する可動演出役物(図22の場合は第2の可動演出役物50)のことを「決め役物」と称する。

【0070】

なお、本実施形態のパチンコ遊技機200では、大当たり当選時におけるリーチ演出を例に挙げて説明したが、これはあくまでも一例であり、大当たり非当選の場合であって

50

も、演出制御基板 1 2 1 において大当たり期待度の高い特定の演出パターンが選択されたときに実行するようにしても良い。

大当たり期待度の高い特定の演出パターンとは、大当たり当選時には選択される割合が高く、逆に大当たり非当選時には選択される割合が低い演出パターンであり、遊技者側からみれば、その演出パターンに対応する演出が実行された時点で大当たりに当選している確率が高い演出となる。

【 0 0 7 1 】

しかしながら、上記のようにリーチ演出を行った場合は、パチンコ遊技機の仕様によっては、決め役物として機能させている第 2 の可動演出役物 5 0 のほうが、第 1 の可動演出役物 4 0 より作動回数が多くなり、第 2 の可動演出役物 5 0 の寿命が、第 1 の可動演出役物 4 0 に比べて著しく短くなるおそれがあった。

10

【 0 0 7 2 】

また、本実施形態のように複数の可動演出役物を備えたパチンコ遊技機 2 0 0 では、第 1 の可動演出役物 4 0 や第 2 の可動演出役物 5 0 を作動させるタイミングが決まっているため、遊技者自身が可動演出役物の作動タイミングを設定することはできなかった。例えば、「決め役物」として作動させる可動役物の種類を遊技者自身が設定することはできなかった。

【 0 0 7 3 】

そこで、本実施形態のパチンコ遊技機 2 0 0 では、遊技者が操作部 2 1 2 を利用して、可動演出役物を作動させるタイミングを予め設定可能に構成した点に特徴がある。具体的には、大当たり当選時などにおいて、図柄画像 6 1 が停止する直前のタイミングで作動させる「決め役物」を遊技者が予め設定できるようにした。つまり、本実施形態のパチンコ遊技機 2 0 0 であれば、「決め役物」を第 2 の可動演出役物 5 0 から第 1 の可動演出役物 4 0 に設定することができるように構成されている。

20

【 0 0 7 4 】

そして、本実施形態のパチンコ遊技機 2 0 0 における「決め役物」の設定は、例えば画像表示装置 1 1 の表示画面 1 1 a に客待ちデモ画面が表示されているときに、遊技者が操作部 2 1 2 を操作することによって表示可能なメニュー画面を利用して行うことができる。

【 0 0 7 5 】

30

図 2 3 は、本実施形態のパチンコ遊技機 2 0 0 における「決め役物」の設定方法の一例を示した図である。

図 2 3 (a) に示す客待ちデモ画面 7 0 は、例えば特別図柄表示器 2 1、2 2 の変動が停止しているときに画像表示装置 1 1 に表示される。そして、図 2 3 (a) に示すような客待ちデモ画面 7 0 が表示されている状態のときに、例えば遊技者が図 6 に示した十字キー 3 0 0 の「ENTER」キー 3 0 5 を押下すると、画像表示装置 1 1 の表示画面が図 2 3 (a) に示す客待ちデモ画面 7 0 から図 2 3 (b) に示すメニュー画面 7 1 に切り替わるように構成されている。

メニュー画面 7 1 には、例えば大当たりの履歴表示を選択するための大当たり履歴領域 7 2 と、遊技者が「決め役物」を設定するための決め役物設定領域 7 3 が表示される。

40

【 0 0 7 6 】

ここで、遊技者が十字キー 3 0 0 のカーソルキー 3 0 1、3 0 3 を操作して、決め役物設定領域 7 3 を選択した後、「ENTER」キー 3 0 5 を押下することで、画像表示装置 1 1 の表示が決め役物設定画面 8 1 に切り替わることになる。

【 0 0 7 7 】

図 2 3 (c) (d) に示す決め役物設定画面 8 1 には、決め役物設定領域として、例えば「爪役物」の領域 8 2 と「十文字槍役物」の領域 8 3 という 2 つの領域が設けられており、通常は、図 2 3 (c) に示す「爪役物」の領域 8 2 がデフォルトとして選択されている。

遊技者が「決め役物」を第 2 の可動演出役物 5 0 である「爪役物」から第 1 の可動演出

50

役物 40 である「十文字槍役物」に変更したい場合は、十字キー 300 のカーソルキー 301、303 と「ENTER」キー 305 を操作することで「十文字槍役物」の領域 83 を選択した後、「ENTER」キー 305 を操作することで、「決め役物」を、「爪役物」から「十文字槍役物」に変更することができるようになっている。この後、遊技者が十字キー 300 の「ENTER」キー 305 を操作すると、選択された決め役物の情報が演出制御基板 121 RAM 124 に記憶される。

【0078】

図 24 は、本実施形態のパチンコ遊技機において、「決め役物」の設定変更後の可動演出役物を用いたリーチ演出の一例を示した図である。

この場合も、図 24 (a) (b) に示すように画像表示装置 11 の表示画面 11a において変動状態にある図柄画像 61 がリーチ状態に移行したときに、図 24 (c) に示すように十文字槍を象った第 1 の可動演出役物 40 を可動させる。このとき、画像表示装置 11 の表示画面 11a には、第 1 の可動演出役物 40 の可動に合わせて、表示画面 11a の表示画像を図柄画像 61 から第 1 の可動演出役物 40 のエフェクト画像 62 を表示する。この後、図 24 (d) に示すように、表示画面 11a にリーチ演出画像 63 を表示する。またこのとき、図柄画像 61 は表示画面 11a の例えば左側上方に小画面により表示するようにしている。

【0079】

そして、表示画面 11a に表示されているリーチ演出画像 63 が終了するタイミング、もしくはリーチ演出画像 63 が終了する直前のタイミングで、図 24 (e) に示すように、「決め役物」として設定した第 1 の可動演出役物 40 を再度可動させるようにする。このとき、表示画面 11a には、第 1 の可動演出役物 40 の可動に合わせて、表示画面 11a の表示画像をリーチ演出画像 62 から第 1 の可動演出役物 40 のエフェクト画像 62 を表示する。この後、図 24 (f) に示すように、表示画面 11a に、例えば「777」などの大当たり並びの図柄画像 61 を表示する。

【0080】

このように本実施形態のパチンコ遊技機 200 では、特別図柄表示器 21、22 の変動が停止している客待ち状態のときに遊技者が操作部 212 を操作することにより、可動演出役物を作動させるタイミング、例えば「決め役物」として作動させる可動演出役物を遊技者の好みに応じて他の決め役物に変更することができるように構成されている。これにより、遊技者の興趣を高めることができる。

【0081】

また、本実施形態のパチンコ遊技機 200 では、「決め役物」を遊技者の好みに応じて他の可動演出役物に変更できるように構成した。

このように構成した場合は、例えばパチンコ遊技機の仕様によって「決め役物」の作動回数が他の可動演出役物に比べて多くなる場合であっても、遊技者の好みによって「決め役物」が変更されることで、例えば第 2 の可動演出役物 50 といった特定の可動演出役物の作動回数が著しく多くなるといった可動演出役物の作動回数の偏りの軽減を期待することができる。

【0082】

さらに、本実施形態のパチンコ遊技機 200 では、第 1 の可動演出役物 40 が画像表示装置 11 の表示画面 11a に表示されるエフェクト画像 62 と連携して作動する作動時間と、第 2 の可動演出役物 50 が表示画面 11a に表示されるエフェクト画像 64 と連携して作動する作動時間とを略同一時間に設定するようにしている。このように構成すれば、「決め役物」を第 2 の可動演出役物 50 から第 1 の可動演出役物 40 に容易に設定を変更することができるという利点がある。

【0083】

以下、上記したような遊技演出を実現するために演出制御基板 121、画像制御基板 131 が実行する処理について説明する。

[タイマ割込処理]

10

20

30

40

50

図25は、演出制御基板のCPUが実行するタイマ割込処理の一例を示したフローチャートである。なお、図25に示すタイマ割込み処理は、演出制御基板121のCPU122がROM123に格納されているプログラムを実行することにより実現できる。

この場合、演出制御基板121のCPU122は、タイマ割込処理として、コマンド受信処理(S610)、決め役物設定処理(S620)、コマンド送信処理(S630)等を実行する。

【0084】

次に、演出制御基板121のCPU122がタイマ割込処理として実行する主要な処理の一例について説明する。なお、以下に説明する処理も演出制御基板121のCPU122がROM123に格納されているプログラムを実行することにより実現できる。

【0085】

[コマンド受信処理]

図26は、演出制御基板のCPUが実行するコマンド受信処理の一例を示したフローチャートである。

この場合、CPU122は、ステップS701において、保留数増加コマンドを受信したか否かの判別を行い、ステップS701において、保留数増加コマンドを受信したと判別した場合は、ステップS702において、RAM124に記憶した保留球の保留数の加算を行い、続くステップS703において、保留数コマンドをセットする。

次に、CPU122は、ステップS704において、変動開始コマンドを受信したか否かの判別を行い、ステップS704において、変動開始コマンドを受信したと判別した場合は、続くステップS705において、演出選択処理を実行する。なお、ステップS704において、変動開始コマンドを受信していないと判別した場合は、演出選択処理を実行することなくステップS706に進む。

【0086】

次に、CPU122は、ステップS706において、変動停止コマンドを受信したか否かの判別を行い、ステップS706において、変動停止コマンドを受信したと判別した場合は、続くステップS707において、変動演出終了中処理を実行する。なお、ステップS706において、変動停止コマンドを受信していないと判別した場合は、変動演出終了中処理を実行することなくステップS708に進む。

【0087】

次に、CPU122は、ステップS708において、オープニングコマンドを受信したか否かの判別を行い、ステップS708において、オープニングコマンドを受信したと判別した場合は、続くステップS709において、当たり演出選択処理を実行する。なお、ステップS708において、オープニングコマンドを受信していないと判別した場合は、当たり演出選択処理を実行することなくステップS710に進む。

【0088】

次に、CPU122は、ステップS710において、エンディング演出選択処理を実行するエンディングコマンドを受信したか否かの判別を行い、ステップS710において、エンディングコマンドを受信したと判別した場合は、続くステップS711において、エンディング演出選択処理を実行する。なお、ステップS710において、エンディングコマンドを受信していないと判別した場合は、エンディング演出選択処理を実行することなくステップS712に進む。

【0089】

次に、CPU122は、ステップS712において、客待ちコマンドを受信したか否かの判別を行い、ステップS712において、客待ちコマンドを受信したと判別した場合はステップS713において、デモ画面開始コマンドをセットしてコマンド受信処理を終了する。なお、ステップS712において、客待ちコマンドを受信していないと判別した場合は、デモ画面開始コマンドをセットすることなくコマンド受信処理を終了する。

【0090】

[演出選択処理]

図 27 は、演出制御基板の CPU が実行する演出選択処理の一例を示したフローチャートである。

この場合、CPU 122 は、まず、ステップ S 721 において、変動開始コマンドの解析を行い、続くステップ S 722 において、RAM 124 に記憶されている保留球の保留数を減算する。

次に、ステップ S 723 において、変動開始コマンドの解析結果に基づいて変動演出パターンを選択し、続くステップ S 724 において、変動演出開始コマンドをセットして、演出選択処理を終了する。

【0091】

[変動演出終了中処理]

10

図 28 は、演出制御基板の CPU が実行する変動演出終了中処理の一例を示したフローチャートである。

この場合、CPU 122 は、ステップ S 741 において、変動停止コマンドの解析を行い、解析結果に基づいてモードフラグの変更等の各種処理を行った後、次のステップ S 742 において、変動演出終了コマンドをセットして、変動演出終了中処理を終了する。

【0092】

[当たり演出選択処理]

図 29 は、演出制御基板の CPU が実行する当たり演出選択処理の一例を示したフローチャートである。

この場合、CPU 122 は、ステップ S 751 において、オープニングコマンドの解析を行い、続くステップ S 752 において、当たり演出パターン選択処理を行う。この後、ステップ S 753 において、オープニング演出開始コマンドをセットして、当たり演出選択処理を終了する。

20

【0093】

[エンディング演出選択処理]

図 30 は、演出制御基板の CPU が実行するエンディング演出選択処理の一例を示したフローチャートである。

この場合、CPU 122 は、ステップ S 761 において、エンディングコマンドの解析を行い、続くステップ S 762 において、エンディング演出パターン選択を行う。この後、ステップ S 763 において、エンディング演出開始コマンドをセットして、エンディング演出選択処理を終了する。

30

【0094】

[決め役物設定処理]

図 31 は、演出制御基板の CPU が実行する決め役物設定処理の一例を示したフローチャートである。

この場合、CPU 122 は、ステップ S 901 において、画像表示装置 11 に図 23 (a) に示すような客待ちデモ画面が表示中であるか否かの判別を行う。

ステップ S 901 において、客待ちデモ画面が表示中であると判別した場合は、ステップ S 902 において、操作部 212 の ENTER キー 305 が操作されたか否かの判別を行う。ここで、ENTER キー 305 が操作されたと判別した場合は、ステップ S 903 において、画像表示装置 11 に図 23 (b) に示すような選択画面 (メニュー画面) 71 を表示させる表示制御を行う。なお、ステップ S 902 において、ENTER キー 305 が操作されていない場合はそのまま処理を終了する。

40

【0095】

次に、CPU 122 は、ステップ S 904 において、上カーソルキー 301 または下カーソルキー 303 が操作されたか否かの判別を行い、上または下カーソルキー 301、303 が操作されたと判別した場合は、ステップ S 905 において、カーソルキーの操作に応じて画像表示装置 11 の選択画面の選択領域を変更する制御を行う。なお、ステップ S 904 において、上カーソルキー 301 または下カーソルキー 303 が操作されていないと判別した場合は、ステップ S 905 の処理をスキップする。

50

次に、CPU122は、ステップS906において、決め役物設定領域73が選択されたか否かの判別を行い、決め役物設定領域73が選択されたと判別した場合は、ステップS907において、画像表示装置11に、図23(c)に示すような決め役物設定画面81を表示する制御を行う。

次に、CPU122は、ステップS908において、操作部212のカーソルキー301～304が操作されたか否かの判別を行い、カーソルキー301～304の何れかが操作されたと判別した場合は、ステップS909において、カーソルキーの操作に応じて画像表示装置11の表示を変更する制御を行う。なお、ステップS908において、カーソルキー301～304が操作されていないと判別した場合は、ステップS909の処理をスキップする。

10

次にCPU122は、ステップS910において、操作部212のENTERキー305が操作されたか否かの判別を行い、ENTERキー305が操作されたと判別した場合は、続くステップS911において、RAM124に選択された決め役物を記憶して終了する。また、ステップS910において、ENTERキー305が操作されていない場合は、ステップS908に戻って処理を継続する。このようにすれば、遊技者が決め役物を任意に設定することができる。

【0096】

[演出画像表示処理]

図32は、画像制御基板のCPUが実行する演出画像表示処理の一例を示したフローチャートである。

20

この場合、画像制御基板131のCPU132は、ステップS811において、演出制御基板121からの変動演出開始コマンドを受信したか否かの判別を行う。ステップS811において、変動演出開始コマンドを受信したと判別したときは、ステップS812において、変動演出パターンに基づいて、画像表示装置11の表示画面11aに演出画像を表示する。なお、ステップS811において、変動演出開始コマンドを受信していないと判別したときはステップS813に移行する。

【0097】

次に、画像制御基板131のCPU132は、ステップS813において、演出制御基板121からの変動演出停止コマンドを受信したか否かの判別を行い、ステップS813において、変動演出停止コマンドを受信したと判別したときは、ステップS814において、画像表示装置11の表示画面11aにおける表示処理を終了して演出画像表示処理を終了する。

30

一方、ステップS813において、変動演出停止コマンドを受信していないと判別したときは、画像表示装置11の表示画面11aに表示している演出画像の表示処理を終了することなく、演出画像表示処理を終了する。

【0098】

[可動演出役物作動処理]

図33は、第1の実施形態において、ランプ制御基板のCPUが実行する演出役物作動処理の一例を示したフローチャートである。

この場合、ランプ制御基板141のCPU142は、ステップS821において、演出制御基板121からの変動演出開始コマンドを受信したか否かの判別を行う。ステップS821において、変動演出開始コマンドを受信したと判別したときは、ステップS822において、先に述べた演出選択処理において選択された変動演出パターンに基づいて、所定のタイミングで第1の可動演出役物40又は第2の可動演出役物50を作動させる。なお、ステップS821において、変動演出開始コマンドを受信していないと判別したときは、ステップS823に進む。

40

【0099】

次に、ランプ制御基板141のCPU142は、ステップS823において、演出制御基板121からの変動演出停止コマンドを受信したか否かの判別を行い、ステップS823において、変動演出停止コマンドを受信したと判別したときは、ステップS824にお

50

いて、第１の可動演出役物４０又は第２の可動演出役物５０の作動を終了して演出役物作動処理を終了する。

一方、ステップＳ８２３において、変動演出停止コマンドを受信していないと判別したときは、第１の可動演出役物４０又は第２の可動演出役物５０の作動を終了することなく、演出役物作動処理を終了する。

このようにすれば、演出制御基板１２１等において上記した可動演出役物の作動を実現することができる。

【０１００】

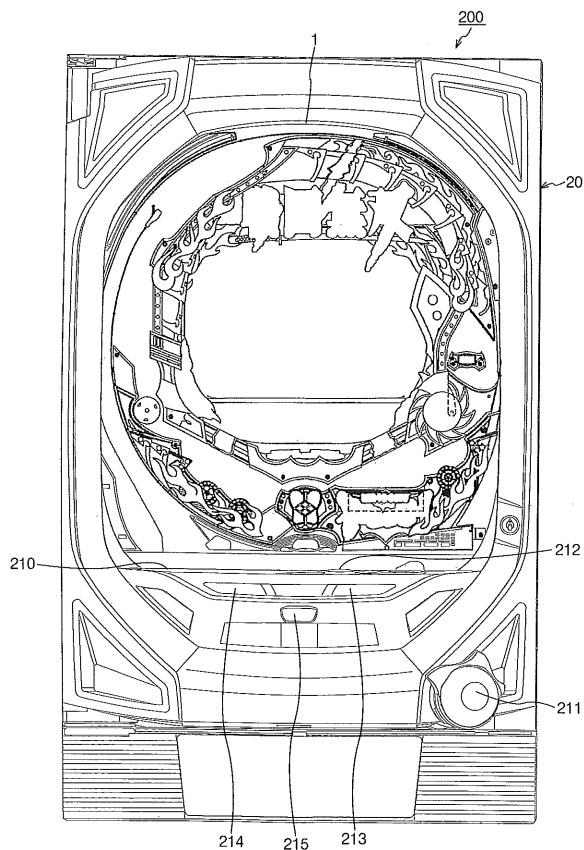
なお、これまで説明した本実施形態では、第１の可動演出役物４０と第２の可動演出役物５０の２つの可動演出役物を備えている場合を例に挙げて説明したが、さらに多くの可動演出役物を備えている場合でも本発明を適用可能であることはいうまでも無い。

【符号の説明】

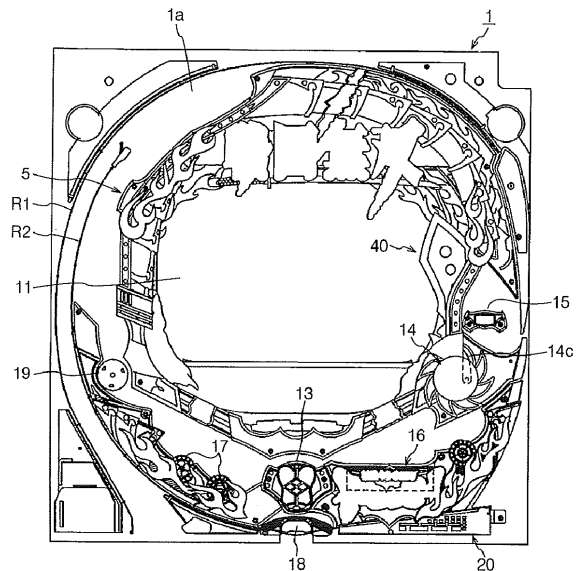
【０１０１】

１１…画像表示装置、１１ａ…表示画面、４０…第１の可動演出役物、５０…第２の可動演出役物、１１１…遊技制御基板、１１２ １２２ １３２ １４２…ＣＰＵ、１１３ １２３ １３３ １４３…ＲＯＭ、１１４ １２４ １３４ １４４…ＲＡＭ、１２１…演出制御基板、１３１…画像制御基板、１４１…ランプ制御基板、２００…パチンコ遊技機、２１２…操作部

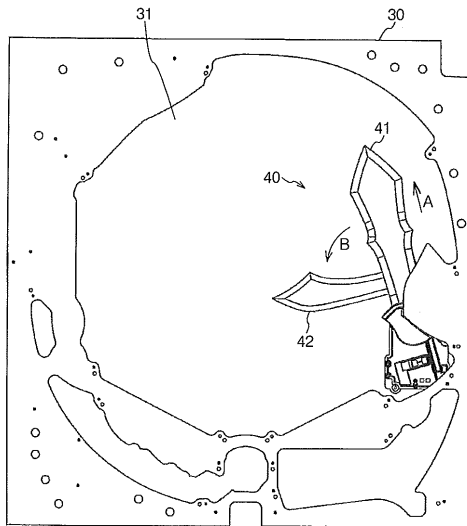
【図１】



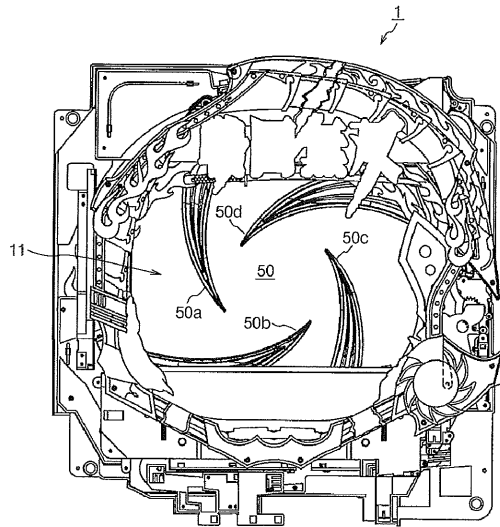
【図２】



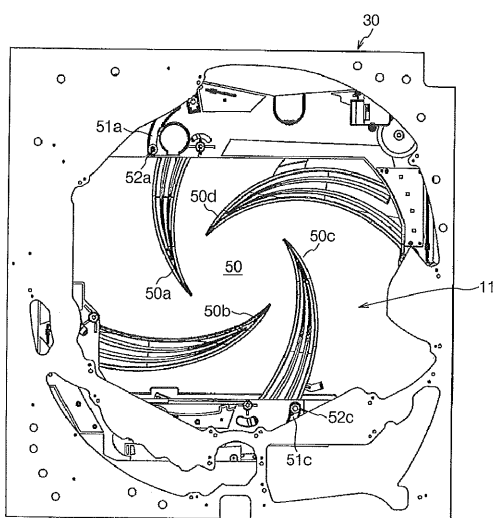
【 図 3 】



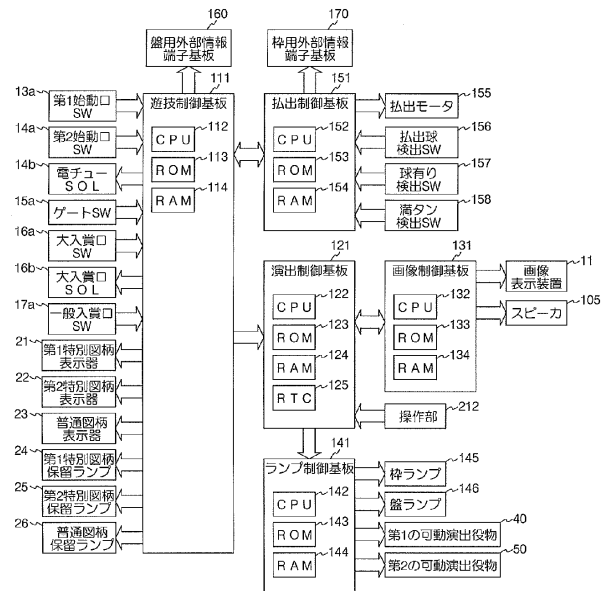
【 図 4 】



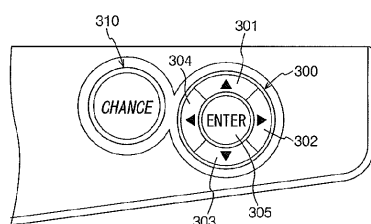
【圖 5】



【圖 7】



【 図 6 】



【図 8】

(a) 大当たり乱数

		範囲	割合	乱数値
大当たり	低確率(通常)遊技状態	0~299	1/300	3
	高確率遊技状態		10/300	3, 7, 37, 67 97, 127, 157 187, 217, 247
小当たり			3/300	150, 200, 250

(b) 大当たり図柄乱数

		範囲	割合	乱数値
A	通常時短付き 長当たり	第1始動口 第2始動口	35/250	0~34
	通常時短付き 短当たり	第1始動口 第2始動口		
B	通常時短付き 短当たり	第1始動口 第2始動口	15/250	35~49
	高確率時短付き 長当たり	第1始動口 第2始動口		
C	高確率時短付き 長当たり	第1始動口 第2始動口	25/250 175/250	50~74 50~224
	高確率時短付き 短当たり	第1始動口 第2始動口		
D	高確率時短付き 短当たり	第1始動口 第2始動口	75/250 25/250	75~149 225~249
	高確率時短無し 短当たり	第1始動口 第2始動口		
E	高確率時短無し 短当たり	第1始動口 第2始動口	100/250 —	150~249 —
	—	—		

第1始動口



第2始動口



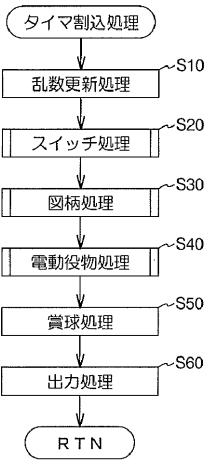
(c) リーチ乱数

	範囲	割合	乱数値
リーチ有	0~249	22/250	0~21
リーチ無		228/250	22~249

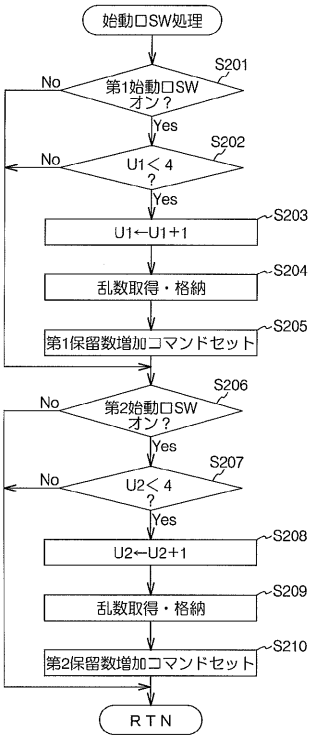
(d) 当たり乱数

		範囲	割合	乱数値
当たり	時短フラグOFF,高確フラグOFF	0~9	1/10	7
	時短フラグOFF,高確フラグON			
	時短フラグON,高確フラグOFF		10/10	0~9
	時短フラグON,高確フラグON			

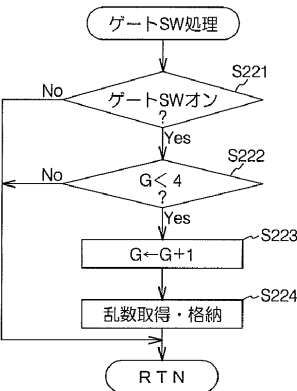
【図 9】



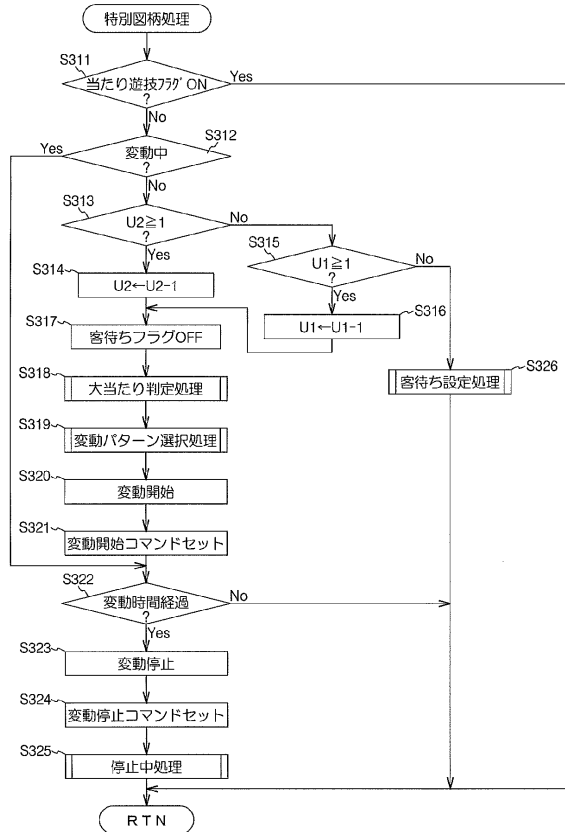
【図 10】



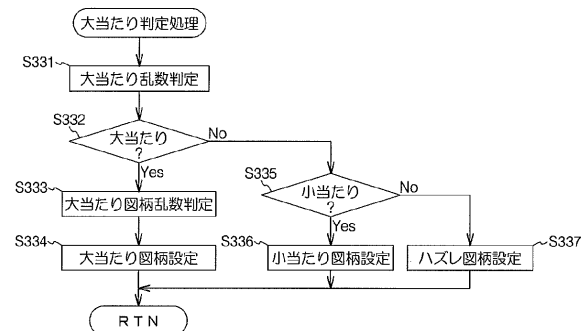
【図 11】



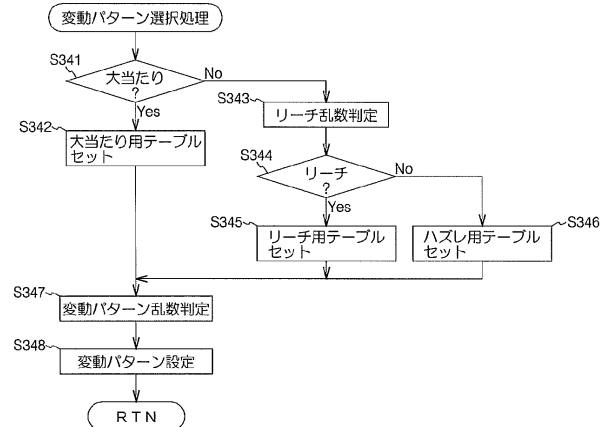
【図 12】



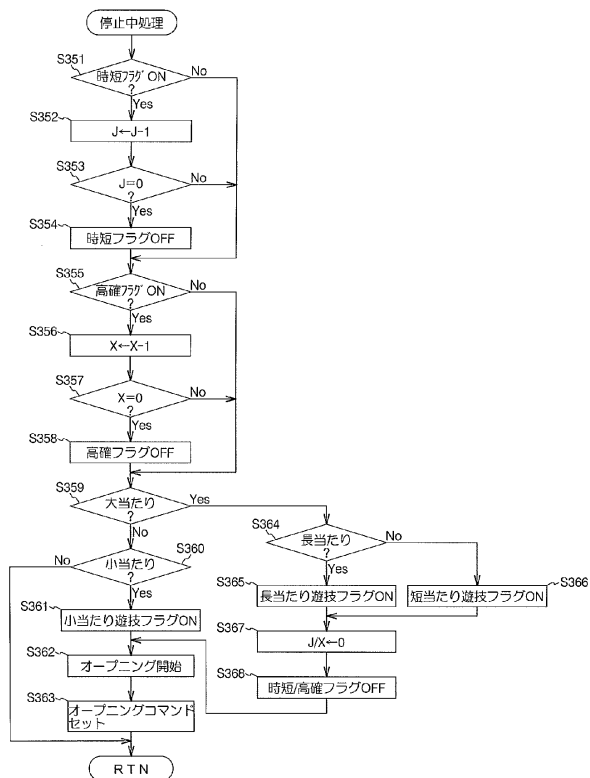
【図 13】



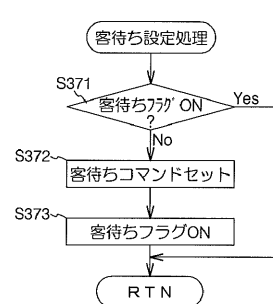
【図 14】



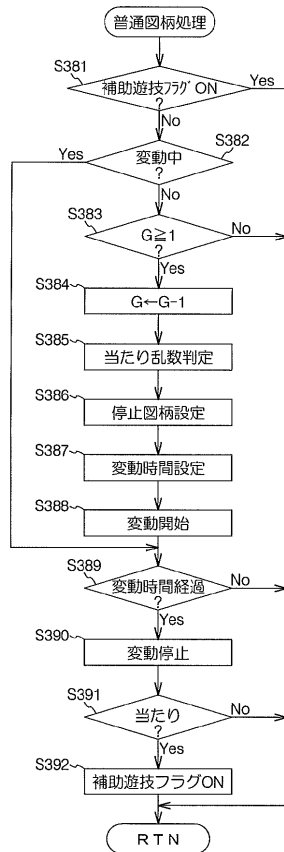
【図 15】



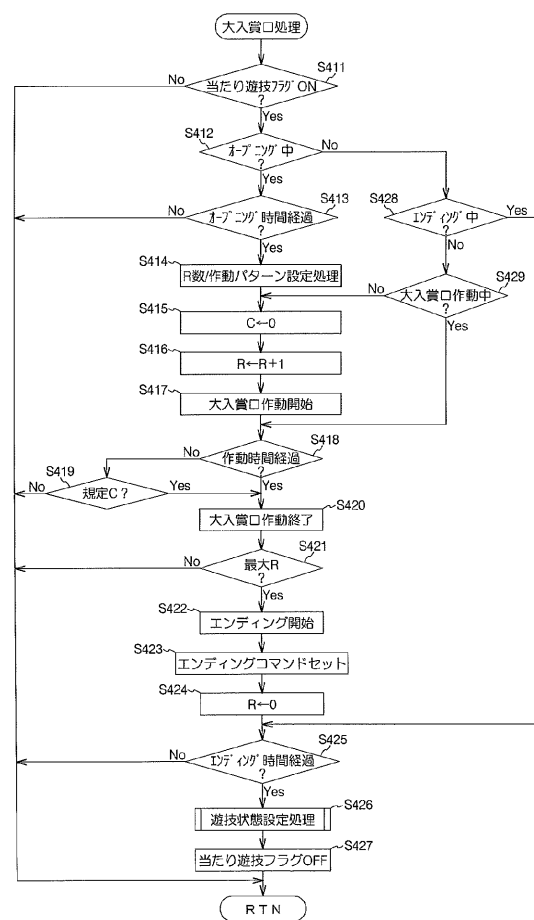
【図 16】



【図 17】



【図 18】

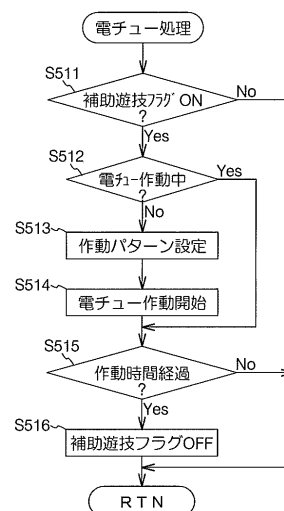


【図 19】

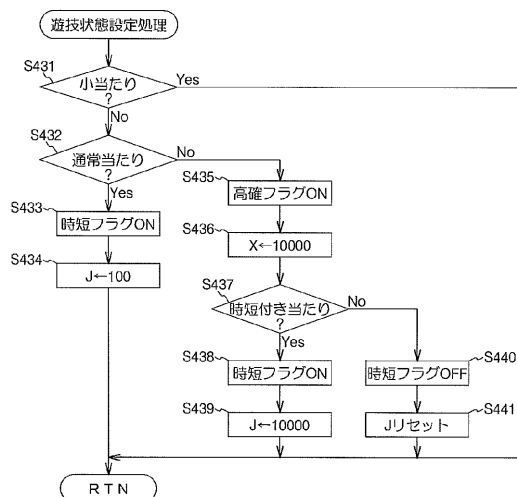
〈R数/開放パターン設定例〉

		1R中の作動パターン
長当たり	15R	29.5秒開放×1回
短当たり	15R	0.1秒開放×1回
小当たり	1R	0.1秒開放×15回

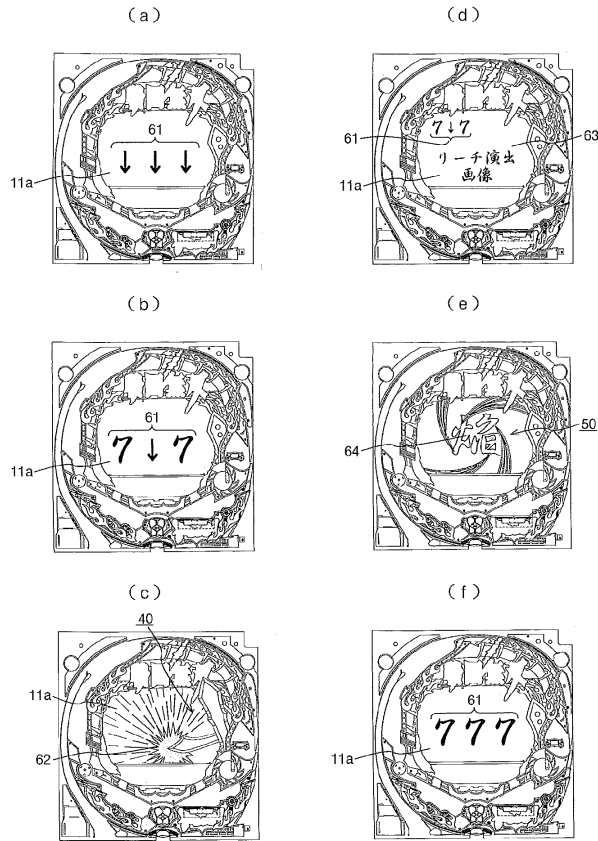
【図 21】



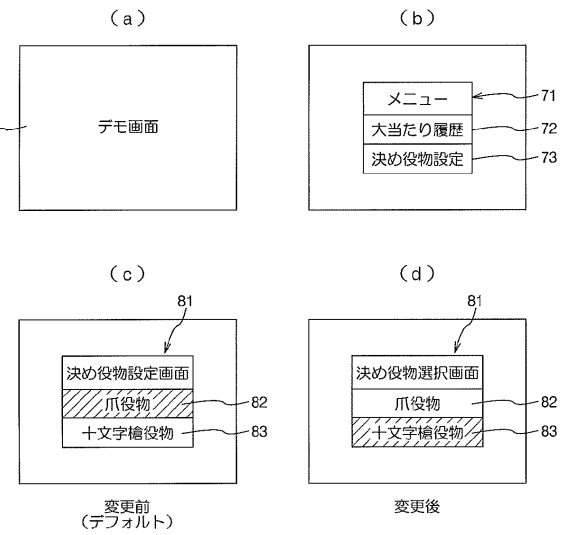
【図 20】



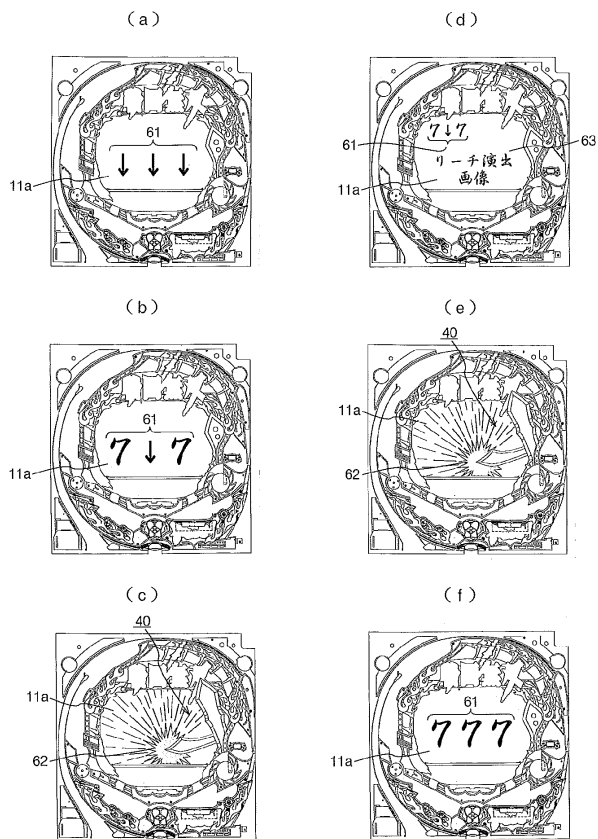
【図 2 2】



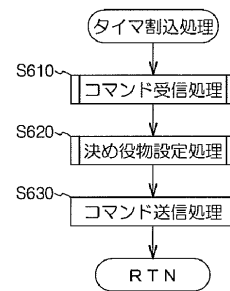
【図 2 3】



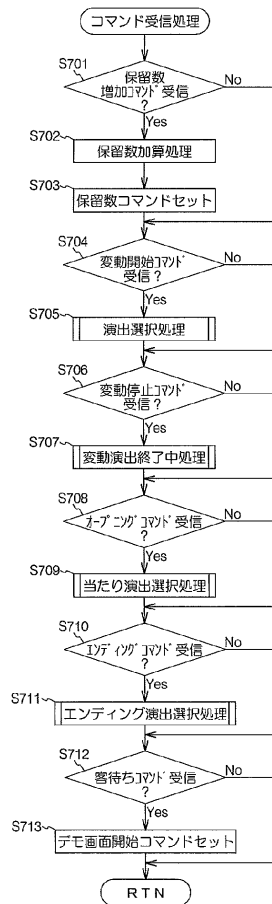
【図 2 4】



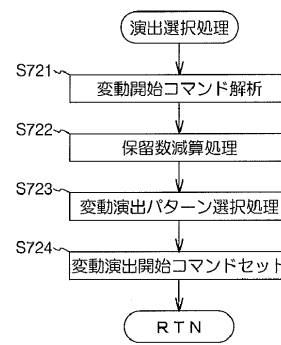
【図 2 5】



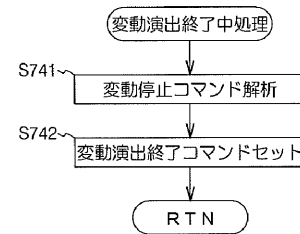
【図 26】



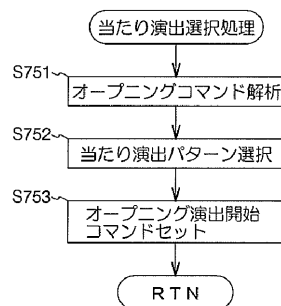
【図 27】



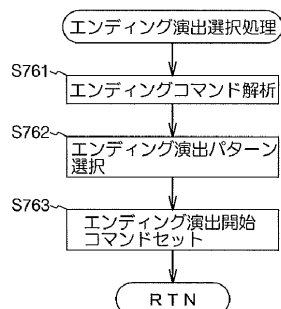
【図 28】



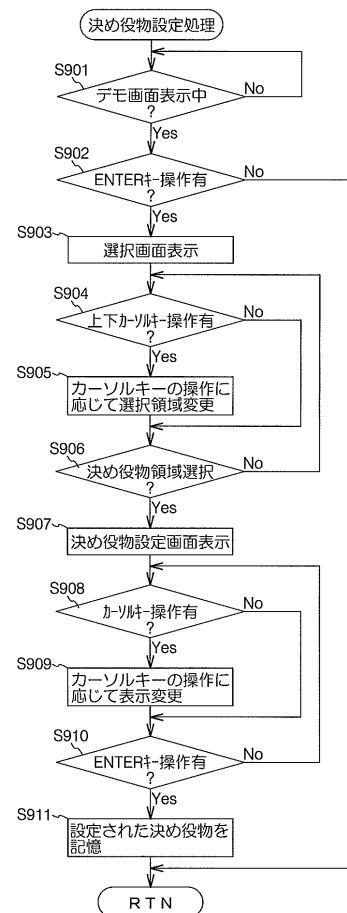
【図 29】



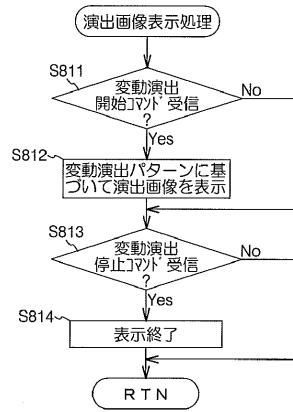
【図 30】



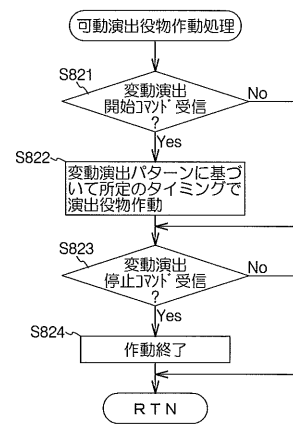
【図 31】



【図 3 2】



【図 3 3】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開 2 0 0 3 - 3 2 5 9 0 8 (J P , A)
特開 2 0 0 6 - 2 4 6 9 6 4 (J P , A)

(58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)
A 6 3 F 7 / 0 2